It's A Knockout

Le code informatique, les représentations graphiques et les maquettes de ce jeu sont la propriété de Ocean Software Limited et il est formellement interdit de les reproduire, mette en mémoire, louer ou diffuser sous une forme quelconque sans l'autorisation écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Jeux sans frontières passent sur les micro-ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128.

JEUX SANS FRONTIERES

Prenez part au plus grand jeu d'Europe. Vous allez glisser sur des tartes à la crème aux fruits visqueuses, vous échappez du Titanic et beaucoup, beaucoup d'autres choses encore en luttant pour la première place. Chaque pays joue à sa façon la plus typique, des italiens ardents et impétueux aux français astucieux et rusés - ainsi donc, décider quel pays être vous donne des variantes de jeu infinies. Et maintenant un petit assouplissement des doigts et vous êtes prêt - à participer -jeux sans frontières!

CPC 464

Mettre la cassette rembobinée dans la platine cassette, taper RUN puis appuyer sur la touche ENTER. Suivre les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran. Si une unité disque est attachée, taper |TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Puis taper RUN et appuyer sur la touche ENTER. (On obtient le symbole | en sélectionnant majuscule et en appuyant sur la touche @). appuyer sur le bouton LIRE

CPC 664 et 6128

Brancher un magnétophone à cassette approprié en vérifiant que tous les fils sont bien attachés comme indiqué dans le Manuel d'Instructions des Utilisateurs / Mettre la cassette renbobinée dans le magnétophone et taper TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Taper ensuite RUN puis appuyer sur la touche ENTER et suivre les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran. appuyer sur le bouton FIRE

NOMBRE DE JOUEURS

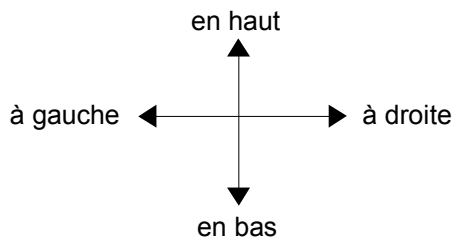
Donner le nombre de joueurs désiré, six joueurs maximum, en utilisant les touches 16. Si vous ne voulez pas jouer avec le nombre maximal de joueurs, l'ordinateur se chargera déjouer pour les pays non choisis. Chaque numéro correspond à un pays particulier comme affiché sur l'écran - vous pouvez donc choisir quel pays être .

COMMANDES

CLAVIER

1 & 2	–	ABANDON
3/4	–	SON MIS/ARRETE
Q	–	EN HAUT
A	–	EN BAS
V	–	GAUCHE
B	–	DROITE
C N SPACE	–	TIR

LEVIER



EPREUVES ET MARATHON

Les jeux comprennent cinq épreuves plus le Marathon (Abattre le Brontosaure) auxquels chaque joueur doit participer au hasard. Le Marathon est joué une fois par un -[joueur entre chacune des cinq autres épreuves, de sorte qu'un total de sa marathons mot joués dans un ordre au hasard. Des messages paraîtront pour indiquer quel pays Joueur) est le suivant et à quelle épreuve il doit jouer. Les pays qui sont joués par] 'ordinateur marquent des points sans que l'épreuve paraisse sur l'écran. Toutes les épreuves et le marathon sont joués contre la montre et les points que vous obtenez pour chaque épreuve sont affichés en bas de l'écran.

MARATHON - ABATTRE LE BRONTOSAURE

-e joueur contrôle un poids suspendu au-dessus d'une rangée de cratères.
Un brontosaure apparaîtra au hasard et disparaîtra après avoir tourné la tête d'un côté puis de l'autre. Le but du jeu consiste à déplacer le poids d'un côté à l'autre et de le laisser tomber au bon moment pour toucher le brontosaure.
Un petit brontosaure apparaîtra en bas de l'écran pour chaque but marqué.
Le jeu deviendra de plus en plus difficile au fur et à mesure que de plus en plus de brontosaures sont touchés et il se terminera à l'expiration du temps affiché en bas de l'écran.

COMMANDES

DROITE & GAUCHE – Déplacer le poids
FIRE – Laisser tomber le poids.

TARTES VOLANTES

Deux hommes équipés d'une bascule et d'un gros maillet catapultent des tartes aux fruits et à la crème par-dessus un très haut mur En votre qualité de maître d'hôtel, vous devez attraper les tartes avec votre plateau et les emporter à droite de l'écran. Au fur et à mesure que vous attrapez de plus en plus de tartes, les tartes seront catapultées de plus en plus vite pardessus le mur. Faites bien attention de ne pas rater les tartes qui en s'écrasant par terre, rendront le sol très glissant!

COMMANDES - A gauche et à droite - déplace le maître d hôtel

HARLEM HOPPERS

Vous devez attraper le plus de balles possible tandis qu'elles volent vers vous après avoir roulé le long du dos d'un chameau. Ça a l'air facile, ri est-pas? Mais essayez donc de courir vers ces balles sur une surface dérapante et visqueuse tout en étant retenu par un gros élastique! Tandis que vous courez à bout de force. vous aurez de plus en plus de mal à vous rapprocher du chameau

COMMANDES - DROITE pour aller à droite et pour ralentir aller vers DROITE en revenant.

DESCENTE DU TITANIC

Quatre personnes descendent chacune par une corde du Titanic et doivent atterrir sur une ceinture de sauvetage II y a quatre ceintures de sauvetage de couleur différente qui, selon leur couleur, donnent des points différents aux personnes qui atterrissent dessus. Les points obtenus seront affichés en bas de l'écran.

COMMANDES

EN HAUT – SAUTER SUR LA CORDE
EN BAS – TOMBER A L'EAU

DIÈTE DE VERS DE TERRE

Deux poulets sont dans un champ et essaient de picorer des vers qui sortent d'un trou dans la terre.
L'un de ces poulets est commandé par l'ordinateur et l'autre par le joueur.
Le but du jeu est d'attraper le plus de vers possible et de les rapporter un par un et de les mettre sur un plateau (le plateau du joueur est à gauche).
On ne peut attraper qu'un seul ver à la fois et le plateau clignotera à chaque fois.
Chaque fois qu'un joueur laisse tomber un ver sur le plateau. un ver paraîtra en bas de l'écran.

COMMANDES

EN-HAUT, EN-BAS – SAUTER EN HAUT,EN-BAS
DROITE, GAUCHE – MARCHER
FIRE – PICORER

COURSE D'OBSTACLES

Vous devez courir ou sauter le plus loin possible tout en négociant toute une série d'obstacles divers qui vous font ralentir ou tomber.
L'ordinateur commande un coureur identique dans la partie inférieure de l'écran; ne vous laissez pas devancer si vous voulez obtenir un bon score!
La distance parcourue par chaque coureur est affichée en bas de l'écran.

COMMANDES

GAUCHE, DROITE – DEPLACER ALTERNATIVEMENT LA JAMBE GAUCHE ET LA JAMBE DROITE POUR COURIR.
FIRE – SAUTER (vous pouvez sauter plus loin si vous courez en appuyant sur FIRE).

GÉNÉRIQUE

Production de D.C. Ward © 1986 Ocean Software Limited Avec 1 accord de BBC Enterprises Limited.